

取扱説明書

Brainstorm Export Plug-in

3ds Max プラグインソフトウェア

3ds Max Plug-in Software

Version 2.0 - Higher

開梱および確認

このたびは、Brainstorm Exporter Plugin for 3Dstudio Max をお買い上げ頂きまして、誠にありがとうございます。本製品を正しくご使用して頂くために、この取扱説明書をよくお読みください。また、本書はお読みになった後も大切に保管してください。

◆ 構成表

品 名	数 量	備 考
ソフトウェア CD-ROM	1	
取扱説明書	1	(本書)

確認

もし、品物に損傷があった場合は、直ちに運送業者にご連絡ください。品物に不足があった場合や、品物が間違っている場合は、販売代理店までご連絡ください。

登録商標

Microsoft Windows ® 2000 および XP オペレーティングシステムは、米国 Microsoft Corporation の登録商標です。

その他の会社名および商品名は各社の商標または登録商標です。

Autodesk、3ds Max は、米国およびその他の国における Autodesk,Inc./Autodesk Canada,Co.の登録商標又は商標です。

その他の会社名および商品名は各社の商標又は登録商標です。

目次

1. はじめに	1
1-1. 概要.....	1
2. セットアップ	1
2-1. インストール.....	1
2-2. アンインストール.....	1
2-3. 3ds Max の設定	1
3. 操作の流れ	2
4. 起動	2
5. データベースファイル名の入力	3
6. Export オプション設定.....	4
7. Export 対応状況.....	5
8. 注意点	5

1. はじめに

1-1. 概要

Brainstorm Exporter Plugin for 3DStudio Max は、3DStudio MAX の Export プラグインとして実装され、3DStudio MAX で作られたシーンを Brainstorm eStudio 互換のフォーマットで出力することができます。この Export プラグインで 3dsmax のさまざまなジオメトリやテクスチャ、マテリアルを使用することができ、さらにアニメーションも Brainstorm eStudio のプロダクションに生かすことができます。

2. セットアップ

2-1. インストール

インストールするには、3dsMax を終了し、以下の 2 つのファイルを指定のディレクトリにコピーします。

ファイル	インストール先	インストール先の例
Ipfbapi.dll	(MAX)¥	C:¥Autodesk¥3dsMax9
bestexp.dle	(MAX)¥plugins	C:¥Autodesk¥3dsMax9¥plugins

※ (MAX)は 3dsMax がインストールされたディレクトリ。

3dsmax を起動すると、Export プラグインは使用可能となります。以上で本ソフトウェアのインストールが完了します。

2-2. アンインストール

アンインストールするには、3dsMax を終了し、上記の 2 つのファイルを削除します。

2-3. 3ds Max の設定

3dsMax の[システム単位設定(System Unit Scale)]を、
1 Unit = 1 センチメートル
に設定します。このとき、MAX の 1cm が、Brainstorm の 1Unit(1m)に変換されます。

3. 操作の流れ

本プラグインによる Export 操作の流れは以下の通りとなります。

起動	3dsmax を起動し、シーンを作成、あるいは作成済みのシーンを開きます。 ファイルメニューの[書き出し...], または [選択を書き出し...]を選択します。	>>	「4. 起動」
データベースファイル名 の入力	[Brainstorm Studio Database (*.PY)]を 選択し、Export する Brainstorm デ ータベースファイルの名前を入力 します。	>>	「5. データベースファイ ル名の入力」
Export オプション設定	次に表示されるダイアログで Export オプションを設定し、[Export] ボタンをクリックします。	>>	「6. Export オプション設 定」
Brainstorm での読み込	Brainstorm eStudio で読み込みます。		

4. 起動

3dsMax を起動し、シーンを作成、あるいは作成済みのシーンを開きます。

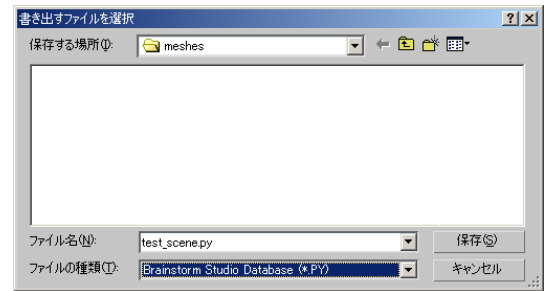
シーン全体を Export する場合はファイルメニューの[書き出し...]を、選択されたオブジェクトのみを Export する場合は[選択を書き出し...]を選択します。



5. データベースファイル名の入力

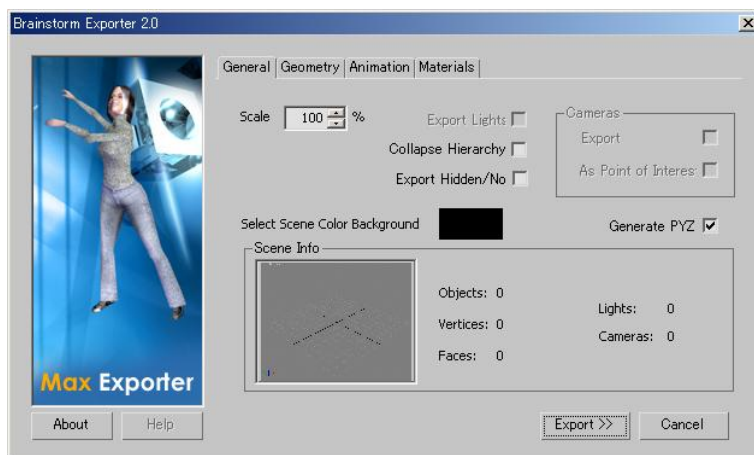
3dsmax のファイルメニューの[書き出し...]または[選択を書き出し...]を選択すると、次のダイアログが表示されます。

[ファイルの種類]で[Brainstorm eStudio Database(*.PY)]を選択します。書き出すディレクトリへ移動し、[ファイル名]に Export する Brainstorm データベースファイルの名前を入力します。Export 先のフォルダやファイル名には、2 バイトコード文字やスペースを含まないものを設定してください。



6. Export オプション設定

データベースファイル名を入力すると、以下の画面が表示されます。



この画面で Export オプション設定を行います。オプションには以下のものがあります。

General	Scale	オブジェクトのスケールを拡大/縮小する場合に、割合を入力します。
	Export Lights	シーン内のライトを Export する場合にチェックします。
	Collapse hierarchy	階層構造を崩した状態で Export を行う場合にチェックします。
	Export Hidden/No	3dsmax の隠しメッシュを Export する場合にチェックします。
	Cameras	eStudio の HPR カメラとして、または PTZ カメラとして Export できます。
	Select Scene Color Background	Export 後の背景の色を指定できます。
	Generate PYZ	PYZ フォーマットで保存します。
Geometry	Export Geometry as Display Lists	ジオメトリを Display List
	Optimize Geometry	三角形ポリゴンの最適化を行い、より少ないデータ量で Export できます。
Animation	Export Animation	アニメーションの Export を行う場合にチェックします。
	Create 'Play All' Animation	全てのアニメーションを制御する、Play All を作成します。
	Export As Curves	Curve3D でアニメーションを Export します。
	Export As Switch	Switch でアニメーションを Export し、Timer でアニメーションを動作させます。
Materials	Select Texture Channel	eStudio は UVW テクスチャチャンネルをサポートしており、ここでその選択ができます。
	Select Bump-Mapping Color Channel	eStudio は標準 map 形式で bump-mapping をサポートしています。
	Force Illumination Model	
	Texture export Resize	テクスチャのサイズの修正が行えます。

7. Export 対応状況

項目	対応状況	備考
Polygon Object	対応	Export 時のシーン全体、または選択されたオブジェクトが 1 つの m3b ファイル、つまり 1 つの geometry に Export される
Nurbs Object	未対応	
Object 階層構造	対応	Animation がない場合でも、Animation を ON に設定する
Material	Shader Basic Parameters は Blinn と Phong に対応	
	対応するパラメータは Ambient、diffuse、Specular	
Texture	Diffuse Color と Self Illumination の 2 つのマッピングに対応し、それぞれ Brainstorm の Surface(MAT_SELSURF)と Liminance に。 MAX の Material/Map Browser では、Browse From は "New" の "Bitmap" のみ対応	
Light ・ Camera	対応	
Animation	Displace と Euler のアニメーションに対応	キーフレーム間も細かく数値化、テーブル化され出力される

8. 注意点

- 3ds Max におけるオブジェクトのスケールに注意が必要です。非常に大きなオブジェクトを Export し、Brainstorm で読み込んだ場合、カメラがオブジェクトの中に入ってしまう、読み込後は何も見えない状態になることがあります。

3ds Max でオブジェクトやマテリアルの名前付けに注意してください。3dsMax では異なるマテリアルに同じ名前を付けることができますが、Brainstorm で読み込んだ際にそれらがどちらかに統一される場合があります。

サービスに関するお問い合わせは

FOR.A[®]
INNOVATIONS IN VIDEO
and AUDIO TECHNOLOGY

24h
365 days

サービスセンター

03-3446-8575

株式会社 朋栄

本 社	〒150-0013	東京都渋谷区恵比寿 3-8-1	Tel:03-3446-3121 (代)
関 西 支 店	〒530-0055	大阪市北区野崎町 9-8 永楽ニッセイビル 8F	Tel:06-6366-8288 (代)
札幌 営業 所	〒004-0015	札幌市厚別区下野幌テクノパーク 2-1-16	Tel:011-898-2011 (代)
東北 営業 所	〒980-0021	仙台市青葉区中央 2-10-30 仙台明芳ビル	Tel:022-268-6181 (代)
中部・北陸 営業 所	〒460-0003	名古屋市中区錦 1-20-25 広小路 YMD ビル	Tel:052-232-2691 (代)
中国 営業 所	〒730-0012	広島市中区上八丁堀 5-2 KM ビル	Tel:082-224-0591 (代)
九州 営業 所	〒810-0004	福岡市中央区渡辺通 2-4-8 福岡小学館ビル	Tel:092-731-0591 (代)
沖縄 営業 所	〒900-0015	沖縄県那覇市久茂地 3-17-5 美栄橋ビル	Tel:098-860-4178 (代)
佐倉研究開発センター	〒285-8580	千葉県佐倉市大作 2-3-3	Tel:043-498-1230 (代)
札幌研究開発センター	〒004-0015	札幌市厚別区下野幌テクノパーク 2-1-16	Tel:011-898-2018 (代)

その他のお問い合わせは、最寄りの営業所にご連絡ください。